namcot®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

ミリティア

取扱説明書



MILITIA™

スーパーファミコン®

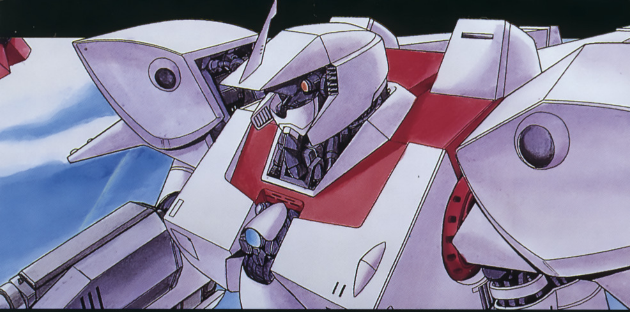
SHVC-NG

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

使　用　上　の　ご　注　意

- ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、１時間ないしは２時間ごとに10～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。



MILITIA™

"ミリティア"とは？

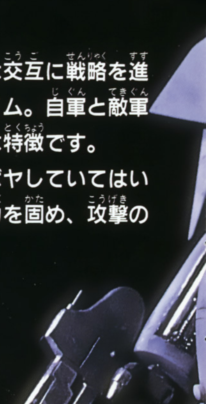
時は近未来。対消滅兵器によって陸地のほとんどを失った地球を舞台に、地球全土の支配を企む帝国軍とそれに抵抗するコロニー連合軍の戦いが、いま始まろうとしています。

キミが指揮をとるのはコロニー連合軍、通称"ミリティア"。

戦力の上では決して有利とはいえませんが、あらゆる戦略を駆使し、地球を帝国軍の手から奪い返さなければなりません。

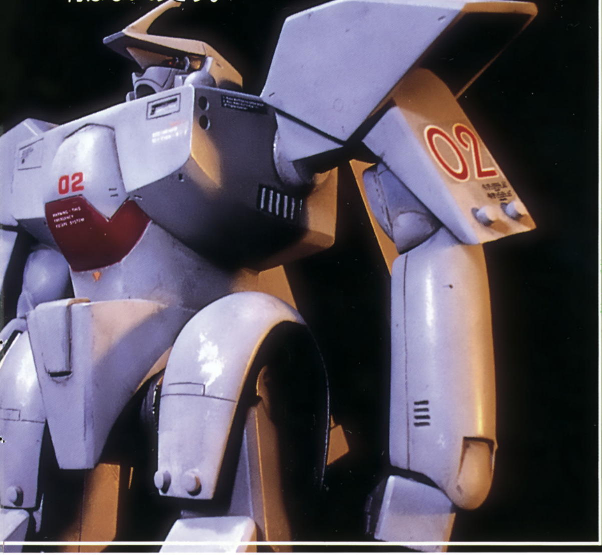
通常のシミュレーションゲームでは交互に戦略を進めますが、「ミリティア」はリアルタイム。自軍と敵軍が同時に戦略を行っていくのが大きな特徴です。

ですから作戦を実行するにもボヤボヤしていてはいけません。その間に敵もどんどん戦力を固め、攻撃のチャンスを狙っているのです。

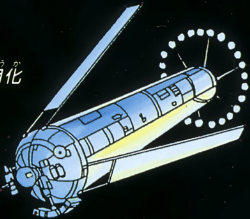


いつ敵が攻撃してくるか？　攻撃に対する備えはよいか？　それとも守りを後回しにして奇襲をかけるのか？

敵の動きをチェックし、対応策を練り、そして攻撃する――すばやい判断力と実行力がなければ、勝利はないのです。



P R O L



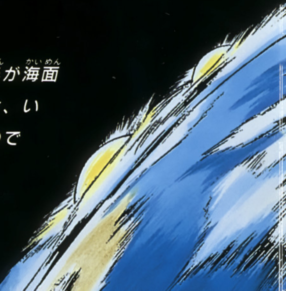
22世紀初頭、対消滅発電炉の実用化に成功した人類は、まさに科学文明の粋を極めようとしていた。

しかし、同時に一抹の不安もあった。対消滅炉の元となる反物質エネルギーの兵器利用だ。

そして悲劇は現実のものとなった。

小国間の戦争で反物質爆弾が使用されたのだ。その威力は予想をはるかに上回った。半径100kmにおよぶ地域が、スプーンでえぐられたように消滅したのだ。しかも爆発は隣国の対消滅炉をも誘爆、一瞬のうちに連鎖反応を世界中に引き起こした。

世界地図は一変した。大陸はとぎれ、かつての陸地の大半が海面に沈み去った。地図上に見えるのは、いまやごく一部の島々だけとなったのである。



O　G　U　E

だが地上の島々には、奇跡的に助かった人々もいた。また、さらに少数ながらスペースコロニーで生活する人たちも災厄を逃れることができたのだ。

残された人々は地球復興に努めたが、この混乱に乗じて地球を支配しようとする男がいた。コロニー駐留軍司令"ゾルゲフ"である。彼はいち早く都市群を占拠し、抵抗する人々を捕らえると、全世界に向けて宣言した。

「世界を混乱と無秩序から救うべく、世界帝国樹立を目指し邁進する！」

自由を求め、ゾルゲフの野望を阻止せよ——いつしかスペースコロニーに幽閉された市民の間に、レジスタンス活動が広がっていた。地下組織をととのえ、武器を確保し、チャンスを待っていたのである。

そして反乱の機は熟した。市民が立ち上がり、コロニー都市を奪還したのだ。同時にコロニー連合軍"ミリティア"が結成され、精鋭を乗せた強襲艦が地球へ向けて発進した。

ゾルゲフの率いる帝国軍とコロニー連合軍の戦いは、いま始まったばかりなのだ。

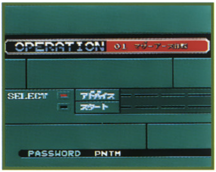
3. ゲームの始め方



●タイトル画面のときにメニューが表示されます。✚ボタンかセレクトボタンで選び、スタートボタンで決定してください。

START【スタート】

ゲームを初めから遊ぶときに選びます。オペレーション画面が表示されたら、✚ボタンかセレクトボタンで次のどちらかを選び、Ⓐボタンか Ⓑボタン、またはスタートボタンで決定してください。

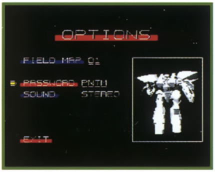


アドバイス 攻略アドバイスを作戦参謀から聞いたあと、ゲームが始まります。ストーリーについても話してくれるので、一度は聞くようにしましょう。

スタート すぐにゲームをスタートします。

PASSWORD 【パスワード】

パスワードを入力し、ゲームを途中の面から遊ぶことができます。また、サウンドの切り替えも行うことができます。項目は✚ボタンの上下かセレクトボタンで選んでください。



FIELD MAP パスワードを入力すると、その面数が表示されます。

PASSWORD カーソルを合わせ、Ⓐボタンを押すと、パスワードが入力できます。入力位置を✚ボタンの左右で動かし、上下で文字を選んでください。入力したら、Ⓐボタンで決定です。

SOUND STEREO（ステレオ）とMONO（モノラル）のどちらかを選べます。

EXIT カーソルを合わせ、スタートボタンを押すと、パスワードを入力した面のオペレーション画面が表示されます。

4. コントローラーの使い方

基本操作

ゲームをプレイするときは、コントローラーを次のように使って操作します。

Ⓛ／Ⓡボタン

攻撃モードでの戦闘メニューとステータスの切り替え。

Ⓑボタン

アイコン・コマンド等の決定、キャンセル。攻撃モードでの全体マップと戦闘メニューの切り替え。メッセージの送り。



✚ボタン

カーソルの移動、アイコン・コマンド等の選択。

スタートボタン

ゲームのスタート、ポーズ。

Ⓐボタン

アイコン・コマンド等の決定、メッセージの送り。

戦闘画面での操作

戦闘画面ではコンピュータのオート操作ですが、バトラー（44～47ページ参照）での攻防では、バトラーをマニュアル操作することもできます。

✚ボタン

①オート操作のとき

画面のスクロール。

②マニュアル操作のとき

上	前進	上⇨上	移動方向の固定
左	左回転	右	右回転
下	停止	下⇨下	停止の状態で固定



Ⓑボタン

①オート操作のとき

マニュアル操作への切り替え。

②マニュアル操作のとき

操作するバトラーのチェンジ。

Ⓨボタン

マニュアル操作のとき、オート操作へ切り替え。

5. 基本ルール

目　的

「ミリティア」は、マップ上で向かい合う自軍（コロニー連合軍）と敵軍（帝国軍）による攻防、つまり局地戦をモデルにしたシミュレーションゲームです。

すべてのオペレーション（作戦）で勝利をおさめ、地球をゾルゲフの手から奪い返してください。

ルール

オペレーション…プレイはオペレーション（作戦）を1つずつクリアしていく形で進行します。

勝利条件…………勝利条件（オペレーションのクリア条件）は、敵軍の司令基地をすべて破壊することです。

ゲームオーバー…自軍の司令基地をすべて破壊されるとゲームオーバーです。

ゲームのシステム



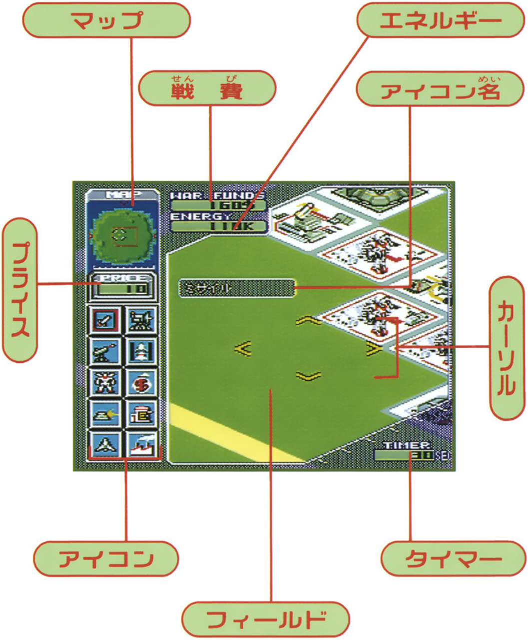
①プレイは主に「配置モード」で行われ、画面上にはアイコンやフィールドなどが表示されます。戦略はアイコンで進めていき、フィールド上ではその命令にしたがって作戦が展開されます。

②プレイはリアルタイムで行われ、両軍は同時に戦略を進めていきます。状況の許すかぎり、どのような戦略も自由ですが、プレイヤーが命令を出さないと相手がどんどん攻撃してくるので、戦況を正しく見きわめ、すばやく行動することが大切です。

③スタートすると時間の経過にしたがって、両軍に戦費（軍資金）とエネルギー（攻撃時の燃料）が与えられます。詳しくはあとで説明しますが、この2つを充分に保っていくことが戦略上、たいへん重要になります。

6. 基本画面

●プレイは通常、下のような「配置モード」で行われます。表示の意味は次のとおりです。



表示	内容
フィールド	マップの様子が表示されます。
マップ	表示されているフィールドの位置が、マップで示されています。
プライス	ユニットの値段を表しています。
アイコン	命令を実行します。全部で20種類あり、✚ボタンで切り替えて使います。
戦費	ユニットを作るときなどに必要で、1秒につき1＄ずつ増えていきます。
エネルギー	攻撃のときに使う燃料を表しています。これも1秒につき、1Kずつ増えていきます。
アイコン名	選んだアイコンの名前が表示されます。
カーソル	フィールド上で動かし、場所やユニットを指定するときに使います。
タイマー	ゲームスタート後の経過時間です。

7. ゲームの進め方(1)

●プレイの流れを知っておきましょう。もちろん戦略は人それぞれですから、必ずこのとおりに進める必要はありません。基本知識として覚えておいてください。

1 司令基地の配置

オペレーション(作戦）がスタートすると、最初に必ず司令基地のユニットを配置します。これが済むと本格的なプレイが始まります。





2 マップのチェック

プレイがスタートしたら、まずは全体マップを見てみましょう。自軍のユニットやマップの地形をチェックすると作戦も立てやすくなります。守りの弱そうなところ、攻撃用ユニットの配置などが最初に気をつける点でしょう。



3 ユニットの配置

当面に必要なユニットを配置します。ユニットの完成までに一定時間かかるので、戦費のことも考え、本当に必要なものからにするとよいでしょう。



4 攻撃

準備が整ったら攻撃開始。ただし最初は敵ユニットがどこにあるかわかりません。攻撃したとき、軌道下に見えた部分が全体マップで表示されるのです。敵の配置がわかってきたら、徐々に効率よく攻めていきましょう。



5 戦闘後の処理



戦闘後はいろいろな被害が出ます。マップやフィールドを見て、修復などに努め、次の戦いに備えましょう。

6 戦力の強化



一度戦うと、自軍の弱点もわかってくるはずです。それをもとに新たにユニットを増やしていったり、ユニットを強化していきましょう。また、戦況に応じてバトラーの武装にも気を配ることが大切です。

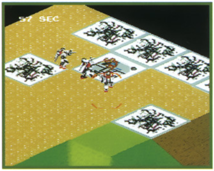
7 防衛面の強化

直接戦闘に関わるユニットだけでなく、敵の攻撃をそらすダミーのユニットや、戦略を有利に進めるための補助的なユニットも必要に応じて配置しましょう。





8 司令基地の発見



こうして戦闘を重ねながら、オペレーションの最終目標である敵司令基地を見つけだしてください。発見したら集中攻撃で破壊しましょう。

9 勝利

すべての司令基地を破壊するとオペレーションをクリアし、次のオペレーションへ進みます。



8. 司令基地の配置

●プレイは司令基地の配置からスタートします。司令基地はゲームの勝敗を決定するたいへん重要なユニットですので、戦略を考えて配置しなくてはなりません。

配置の方法



①✚ボタンでカーソルを動かし、配置先を選んでください。決定はⒶボタンです。



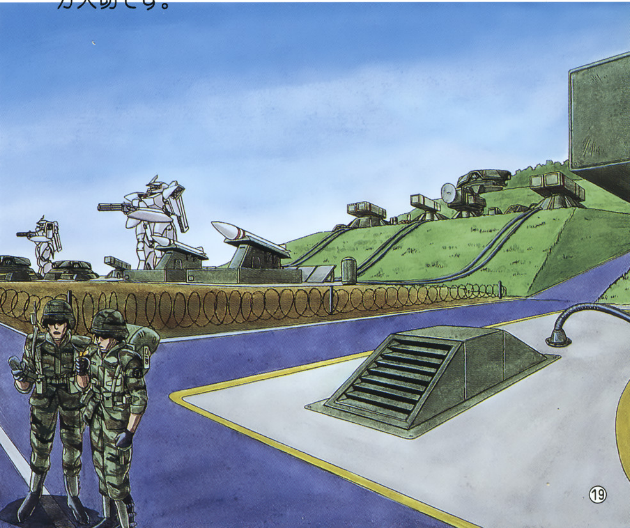
②司令基地は3つ配置します。すべての配置が終わったらウインドウが表示されるので、よければYESを選びⒶボタンを押してください。NOを選んだときは、①からやり直します。



■ここに注意！

司令基地を配置している間は、他のアイコンはいっさい使えません。配置後に本格的なプレイが始まるのです。また、プレイ中に新たな司令基地を配置することはできません。

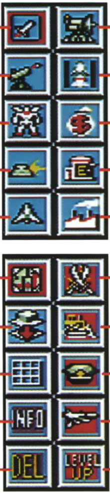
したがって最初に大まかな戦略を頭に入れ、スタート時のユニットや地形などをうまく利用して配置することが大切です。



9. アイコン(1)

●作戦はアイコンを使って実行します。全部で20種類あり、画面には10種類ずつ表示されます。各アイコンの内容や操作については、22～39ページにあるそれぞれの説明を読んでください。

アイコンの種類

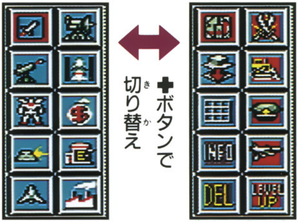


ミサイル	対空レーダー
対空ミサイル	大型ミサイル基地
バトラー	ホキュウ基地
ガンポッド	エネルギータンク
ジライ	兵器コウジョウ
ダミー基地	敵をこうげき
ダミーユニット	アレチをしゅうふく
ラインモード	つうしんスイッチ
ユニットデータ	バトラー武装交換
ユニットしょぶん	ユニットきょうか

アイコンの使い方

①アイコンの表示は、✚ボタンを左右どちらかに押し続けて切り替えます。

②アイコンは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定します。キャンセルはⒷボタンです。





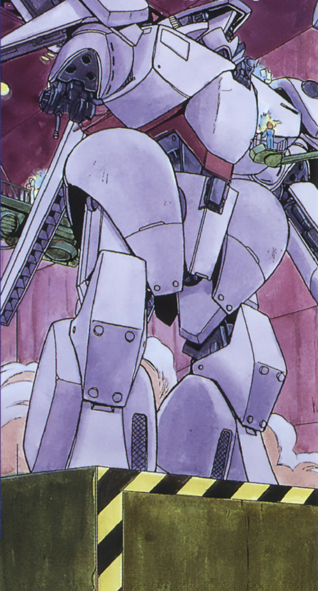
◆アイコン(2)

ユニットを配置するときは、12種類あるユニットのアイコンを使います。ユニットについては48〜53ページの説明を参考にしてください。

ユニット配置のアイコン



- ミサイル
- 対空ミサイル
- バトラー
- ガンポッド
- ジライ
- 対空レーダー
- 大型ミサイル基地
- ホキュウ基地
- エネルギータンク
- 兵器コウジョウ
- ダミー基地
- ダミーユニット



▶配置先を選ぶ



①配置したいユニットのアイコンを✚ボタンで選び、Ⓐボタンを押して決定してください。



▲決定すると建設を開始



◀遂に完成！

②ユニットを配置したい場所にカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定してください。Ⓑボタンを押すと、カーソルはキャンセルされ、アイコン部に戻ります。

ユニット配置の条件

(1) ユニットの最大数

ユニットは、最大64まで配置することができます。ただし大型ミサイル基地だけは、1ユニットにつき9マス分が必要になります。



(2) 戦費

ユニットを配置するには戦費を支払わなければなりません。アイコンでユニットを選ぶと、画面の左上に必要な戦費が表示されるので、残りの戦費を考えて配置しましょう。

(3) 建設時間

ユニットを配置すると、しばらくの間、建設に時間がかかります。その間はまったく無防備ですから、配置の場所や時間的なことも考えておきましょう。



(4) 建設場所

ユニットは平地（道路を含む）に配置することができます。斜面や海、森、荒れ地、他のユニットがすでにある場所には配置できません。ただし斜面と海以外なら、



「アレチをしゅうふく」や「ユニットしょぶん」などのアイコンで、あらかじめ整地しておけば、配置することができます。

(5) 大型ミサイル基地

大型ミサイル基地を配置するときは、1ユニットにつき9マス分が必要です。9マスの範囲内に配置できない場所が含まれているときは、他のユニット同様、配置することはできません。



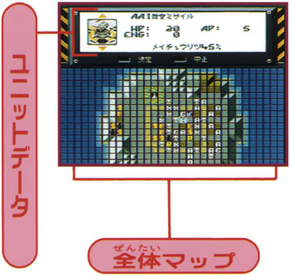


ユニットデータ

「ユニットデータ」は、自軍の状況をチェックするときに使うアイコンです。全体マップおよび各ユニットの状態を見ることができます。

①アイコンを選んでⒶボタンを押すと、全体マップに切り替わります。マップの見方は下の図のとおりです。

②✚ボタンでカーソルをユニットに合わせると、そのユニットのデータが表示されます。データの意味については、48ページを参考にしてください。



③「配置モード」に戻したいときはⒷボタンを押してください。

■マークの意味


司令基地／ダミー基地


ミサイル


対空ミサイル


バトラー


ガンポッド


ジライ


対空レーダー


ホキュウ基地


エネルギータンク


兵器コウジョウ

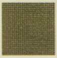

ダミーユニット


建造中のユニット


平地


道路


坂・森・民家等


荒れ地


海


大型ミサイル基地

※レベルアップしたバトラー、ミサイル、対空ミサイルは黄色で表示されます。

◆アイコン(5)



ラインモード

「ラインモード」のアイコンを使うと、フィールド上のマスにラインを引くことができます。ユニットを配置するときなどの参考にしましょう。

①ラインモードのアイコンを選び、Ⓐボタンを押してください。フィールド上にラインが表示されます。

②ラインを消したいときは、もう一度ラインモードのアイコンを選び、Ⓐボタンを押してください。





ユニットしょぶん

「ユニットしょぶん」は、いらないユニットをフィールド上から取り除くアイコンです。

①アイコンを選んでⒶボタンを押すと、処分できるようになります。✚ボタンでカーソルを動かし、ユニットを選んでⒶボタンを押してください。

②決定すると確認のためのウインドウが表示されます。処分するならYES、やめるときはNOを選んでⒶボタンで決定してください。



■処分した後の注意！

ユニットを処分した場所は荒れ地になってしまい、そのままでは次のユニットを配置できません。「アレチをしゅうふく」のアイコンで整地しておかなければいけません（30ページ参照）。

◆アイコン(6)



アレチをしゅうふく

戦闘で破壊されたユニットや、ユニットを処分した跡は、「アレチをしゅうふく」のアイコンで平地に戻すことができます。荒れ地のままでは新しいユニットを建設することができないので注意しましょう。



①アイコンを選んでⒶボタンを押すと、修復できるようになります。

②✚ボタンでカーソルを動かして、修復したいマスを選んでください。Ⓐボタンで平地に戻ります。



つうしんスイッチ

プレイ中に敵軍の司令官が通信してくることがあり、メッセージを聞くことができます。「つうしんスイッチ」のアイコンを使うと、この通信を受けるかどうかのスイッチを切り替えておくことができます。

①通常はON状態です。敵の通信が入ると自動的に画面が切り替わります。

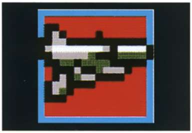
②アイコンを選んでⒶボタンを押すと、フィールド上にウインドウが表示されます。

③ONかOFFを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。OFFにすると通信がすべてキャンセルされます。





◆アイコン(7)



バトラー武装交換

バトラーは3種類の武装ができ、戦闘相手によって効果が異なります。状況に応じて「バトラー武装交換」のアイコンで有利なものにセットしておきましょう。



①アイコンを選んでⒶボタンを押すと、武装交換できるようになります。

②カーソルを✚ボタンで動かして、武装交換するバトラーを選び、Ⓐボタンを押してください。フィールド上にウインドウが表示されます。

③武装を✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定です。

■武装の種類

ノーマル装備　バトラー生産時の装備。対バトラー、ガンポッド、どちらに対してもそこそこ戦えます。



ユニットきょうか

「ユニットきょうか」のアイコンを使うと、ユニットの強化工事を行って、レベルを上げることができます。強化できるのはミサイル／バトラー／対空ミサイルの３種類です。



①アイコンを選んでⒶボタンを押すと、ユニットを強化できるようになります。

②✚ボタンでカーソルを動かし、強化したいユニットを選んでください。Ⓐボタンで強化工事が始まります。

対ガンポッド装備 ガンポッドとの戦闘に強く、バトラーに対しては不利になります。

対バトラー装備 バトラーとの対戦に有利ですが、ガンポッドには不利になります。



敵をこうげき

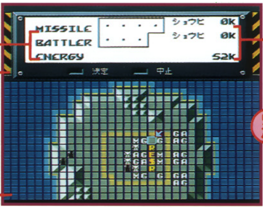
敵を攻撃するときは、アイコンの「敵をこうげき」を使い、「攻撃モード」を呼び出して指示を与えます。

①「攻撃モード」の表示

アイコンを選んでⒶボタンを押すと、画面が「攻撃モード」に切り替わります。

戦闘メニュー

攻撃に使うユニットをエントリーするところです。Ⓡボタンでステータス表示に切り替えられ、✚ボタンでカーソルをユニットに合わせると見ることができます。



Ⓛボタンで戦闘メニューに戻ります。

消費エネルギー

攻撃に必要なエネルギー量です。

全体マップ

マップ上のマークは、26〜27ページ「ユニットデータ」を参考にしてください。

②ユニットの選択

まず✚ボタンでマップ上のカーソルを動かし、攻撃用のユニット（ミサイル／バトラー／大型ミサイル）を選んでください。カーソルを合わせたユニットは、戦闘メニューに表示されます。決定はⒶボタンです。

カーソルを合わせたユニットが表示されます。マークの見方は次のとおりです。

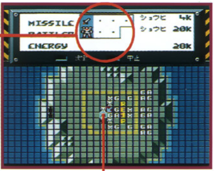

ミサイル


ミサイル（レベルアップ時）


大型ミサイル


バトラー

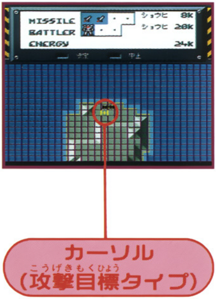

バトラー（レベルアップ時）



カーソル

攻撃用ユニットを選びます。

③攻撃目標の決定



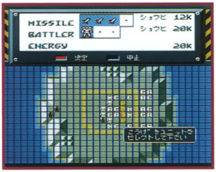
ユニットを決定するとマップが敵軍にスクロールし、カーソルが攻撃目標タイプに切り替わります。✚ボタンで目標地点を選び、Ⓐボタンで決定してください。決定前なら、Ⓑボタンでキャンセルもできます。

決定するとユニットがエントリーされます。さらにエントリーするときは、②から繰り返してください。

※スタート直後は、敵ユニットの位置がわからないため、敵軍のマップには何も表示されません。しかし攻撃時は自動的に索敵も行われ、発見された敵ユニットが表示されるようになります（40ページ参照）。

④戦闘メニューの決定と中止

エントリーが終わったら、Ⓑボタンを押してください。赤いランプが点灯するので、✚ボタンの左右で「決定」か「中止」を選び、Ⓐボタンで決定します。



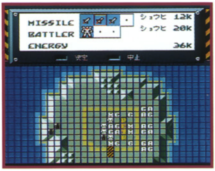
Ⓑボタンでエントリーの状態に戻ります。

決　定　戦闘画面に切り替わり、自動的に戦闘が始まります。⇨40〜47P参照

中　止　すべてのエントリーをキャンセルし、配置モードに戻ります。

―決定済みユニットのキャンセル―

ランプの点灯中に✚ボタンを上に押すと、エントリーしたユニットの上にカーソルが表示されます。このカーソルでユニットを選び、Ⓐボタンを押すと、決定済みのユニットをキャンセルすることができます。

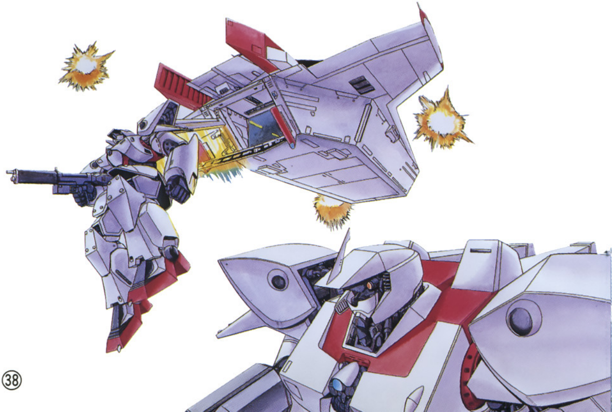


◆アイコン(10)

攻撃時のルール

⑴1回の攻撃で使えるユニットは、ミサイルと大型ミサイルが合計4つまで。バトラーは3つまでです。
⑵ミサイルとバトラーの両方で攻撃するときは、まずミサイル、次にバトラーで攻撃します。
⑶攻撃の際はユニット1つにつき、一定のエネルギーが必要で、その合計がエネルギーの総量をオーバーするとエントリーできません。

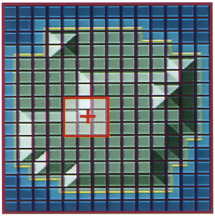
ミサイル/4K　バトラー/20K　大型ミサイル/950K



(4)目標地点やその有効範囲は、ユニットによって異なっています。

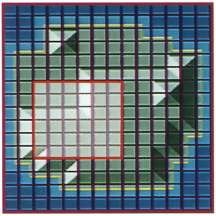
ミサイル

目標地点はそれぞれ自由に決定でき、目標地点とその周り8マス分、合計9マス分が有効範囲になります。



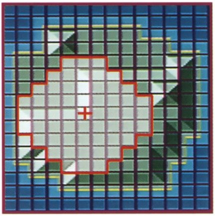
バトラー

バトラーは輸送機で一度に運ばれるため、全ユニットは目標地点が同じになります。ただし戦闘画面になったとき、有効範囲内（6×6＝36マス分）でそれぞれ自由に着陸地点を選ぶことができます。



大型ミサイル

エントリーについてはミサイルと同様の扱いになりますが、有効範囲は図のとおり、たいへん広くなっています。

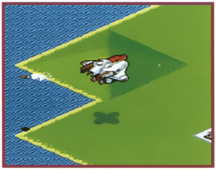


10. 戦闘画面(1)

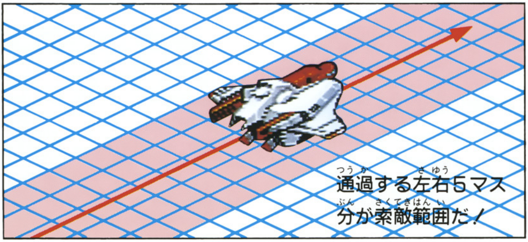
●攻撃を実行すると戦闘画面になり、以下のような形で行われます。なお、特に画面上での表示等はありませんが、攻撃と同時に索敵も実行されます。

①索敵

攻撃をしかけると、ユニットは一定時間、上空を飛行してから目標地点へ着弾（バトラーは着陸）します。

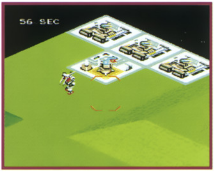


このときユニットの通過するマスを中心にした左右５マス分、そして有効範囲が索敵の範囲になります。発見した敵ユニットは、全体マップで表示されるようになります。



②戦闘

戦闘画面では、基本的にコンピュータのオート操作になります。ただし、バトラーだけはプレイヤーが自分で操作することもできます。



③戦闘後―ミサイルの補充とユニットの回復

戦闘が終わると、ミサイルの補充など、次の戦闘に対する準備が進められます。これらはすべて自動的に行われますが、一定の時間がかかるので、いっそう守りに気をつけなくてはいけません。

ミサイルの補充

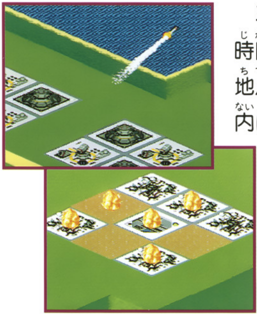
ミサイルを使うと新たにミサイルを補充するため、しばらく発射できなくなります。

ユニットの回復

敵の攻撃によってダメージを受けたユニットは、時間がたつと徐々に回復していきます。

◆戦闘画面(2)

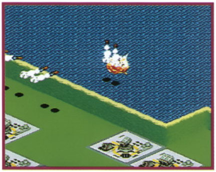
ミサイル



ミサイルを発射すると、一定時間、上空を飛行したあと目標地点に着弾し、3×3の9マス内にダメージを与えることができます。また、平地は荒れ地になります。

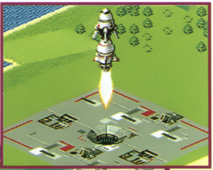
——敵ミサイルに対する防御

ミサイル攻撃を防ぐには、対空ミサイルを配置し、着弾する前に撃墜しなければなりません。対空ミサイルが多いほど防ぎやすく、また、対空レーダーを増やすと、対空ミサイルの命中率がアップします。



◀対空ミサイルと対空レーダーが多いほど安全だ！

大型ミサイル





大型ミサイルは、目標地点へ直下しながら着弾します。効果も絶大で、有効範囲にある司令基地以外のユニットをすべて一撃で破壊してしまいます。もちろん有効範囲もたいへん広くなっています。

――大型ミサイルに対する防御

いったん大型ミサイルが発射されると、防ぐ手段はありません。しかし大型ミサイルを建設するには、たいへんな時間やエネルギーが必要なので、発射される前にミサイル基地を破壊するようにしましょう。



▶自軍で建設するときは、敵の攻撃に対する守りをかためてからにしよう。

◆戦闘画面(3)

バトラー

バトラーは輸送機で飛行したあと、目標地点へ着陸し、有効範囲の6×6の36マス内で敵ユニットに対して攻撃をしかけます。敵ユニットがある限り戦闘を続け、どちらかが全滅すると戦闘が終了します。また、60秒の制限時間があり、これをオーバーすると、自動的に退却します。





制限時間

①バトラーに対する防御

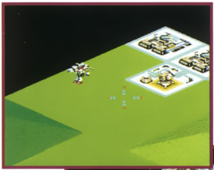
バトラーを防ぐには2つの方法があります。まず対空ミサイルで輸送機を撃墜する方法。そしてもうひとつは有効範囲内にいる自軍のバトラー、ガンポッド、地雷で対抗する方法です。



◀ガンポッドやジライで守りを固め、バトラーに対抗しよう！

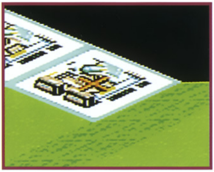
②着地場所の指定

✚ボタンで着地場所を選び、Ⓐボタンで指定します。すべてのバトラーを指定しおわるとウインドウが表示されるので、よければYES、変更したいときはNOを選び、Ⓐボタンで決定してください。決定するとバトラーが戦闘を開始します。





なお、バトラーが着地できるのは、斜面以外の平地・荒れ地に限られます。敵のユニット上や斜面、海上には着地できず、もし着地できる場所がないときは、そのバトラーは引き返さなければなりません。



▲敵ユニットの上などには着地できないぞ!

◆戦闘画面(4)

③バトラーの操作

バトラーを自分で操作したいときは、まずⒷボタンを押してください。カーソルがマニュアル操作用に変わり、コントロールできるようになります。バトラーが２機以上いるときはⒷボタンで切り替えます。なお、操作を固定せずに切り替えると、オートに戻るので注意してください。



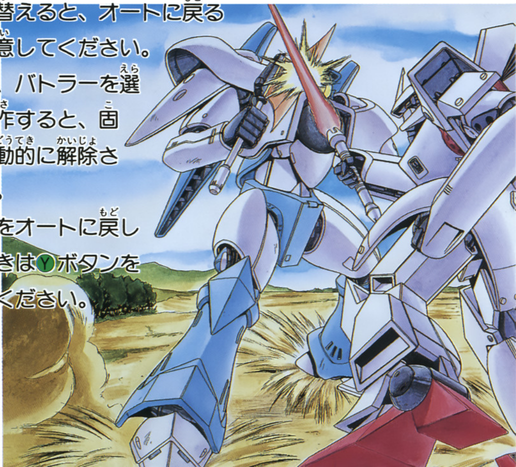
▲オート操作時



▲マニュアル操作時

また、バトラーを選んで操作すると、固定は自動的に解除されます。

操作をオートに戻したいときはⓎボタンを押してください。



Ⓑボタン	操作するバトラーの切り替え オート時はマニュアルに切り替え
Ⓨボタン	マニュアル時はオートに切り替え
✚↑	前進
✚↑ ⇨ ✚↑	移動方向の固定
←✚	左回転
✚→	右回転
✚↓	停止
✚↓ ⇨ ✚↓	停止の状態で固定



※戦闘を有利に進めるために、以下のことに注意しましょう。

(1)バトラーは3種類の装備をすることができます。攻撃目標によってあらかじめ変えておきましょう。

(2)バトラーは斜面上を移動するとき、速度が遅くなります。ガンポッドは射程距離がバトラーより長いので、斜面の頂上にあるガンポッドを攻撃するときは注意が必要です。

11. ユニットの種類(1)

●ユニットは12種類あり、大きく攻撃用・防御用・補助の3つに分けられます。各ユニットの表にある表示の意味は次のとおりです。なお（　）で表示されているのはレベルアップしたときの数値です。

戦費……配置に必要なお金です。
HP………攻撃された際の耐久力です。
AP………攻撃力を表しています。
ENG……攻撃に必要なエネルギー量です。

LDM1
ミサイル

戦費	HP	AP	ENG
10	20	35(70)	4(8)



マップ上を飛行したあと着弾し、有効範囲内（3×3＝9マス）のユニットにダメージを与えます。射程距離は無制限ですが、発射後は次の弾を補充するため、一定時間使えなくなります。アイコンの「ユニットきょうか」で2連装にレベルアップできます。

バトラー
（シュレーガーⅠ）

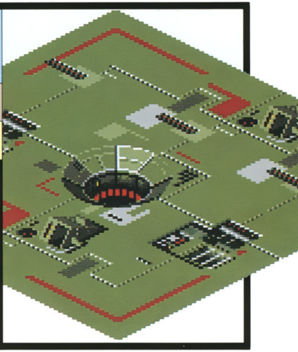


戦費	HP	AP	ENG
20	40(80)	8	20

輸送機でマップ上を飛行したあと着陸し、有効範囲内（6×6＝36マス）のユニットを攻撃します。輸送機での飛行距離は無制限ですが、着陸は斜面以外の平地・荒れ地に限られます。３種類の装備が可能なほか、アイコンの「ユニットきょうか」でレベルアップもできます。

大型ミサイル基地

戦費	HP	AP	ENG
255	20	——	950



指定した目標地点に着弾すると、有効範囲内にあるユニットをすべて破壊します。射程距離は無制限で、発射後は一定時間使えなくなります。

◆ユニットの種類(2)

対空ミサイル AAI

戦費	HP	AP	ENG
15	20	5	——



配置されたマスを中心に、ヨコ5マス×前方2マスを飛行するユニットを迎撃します。必ず命中するわけではなく、命中率はレーダーを増設するとアップすることができます。なお、ミサイルは1発で、輸送機は6発で撃墜します。

対空レーダー

戦費	HP	AP	ENG
50	20	——	——



1基配置するごとに、対空ミサイルの命中率を上げることができます。最高55%までアップします。

ガンポッド

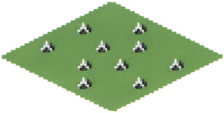
戦費	HP	AP	ENG
10	70	——	——



敵バトラーが射程範囲内（2マス以内）に入ると、自動的に迎撃します。複数のバトラーがいるときは、近い方から攻撃します。

ABT ジライ

戦費	HP	AP	ENG
10	34	——	——



敵のバトラーが上を通過すると爆発してダメージを与えます。敵側のジライは、平地でカモフラージュされ、見ることができません。

◆ユニットの種類(3)

ダミー基地

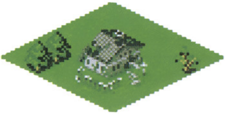
戦費	HP	AP	ENG
30	40	——	——



偽の司令基地で、敵の攻撃に対するオトリとして使います。全体マップでも司令基地として表示されます。

ダミーユニット

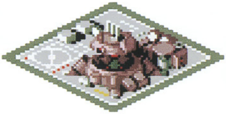
戦費	HP	AP	ENG
10	20	——	——



司令基地の上に配置するカモフラージュのためのユニットです。

ホキュウ基地

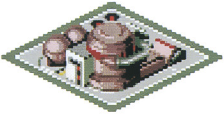
戦費	HP	AP	ENG
75	40	——	——



1基配置するごとに、もらえる戦費が1秒につき1＄ずつ増えていきます。

エネルギータンク

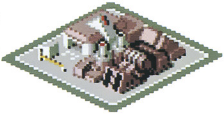
戦費	HP	AP	ENG
50	40	——	——



1基配置するごとに、もらえるエネルギーが1秒につき1Kずつ増えていきます。

兵器コウジョウ

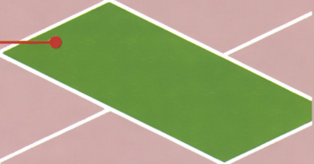
戦費	HP	AP	ENG
100	40	——	——



1基配置するごとに、ユニットが完成する時間と、ミサイルを補充する時間を短くすることができます。

12. 地形の種類

●地形には次のようなものがあります。それぞれ戦闘に影響を与えるので、特徴をよく覚えておき、戦略に役立てましょう。



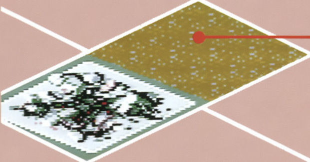
平地・道路

ユニットを配置できる地形です。ミサイル攻撃を受けると荒れ地になります。

森・民家等

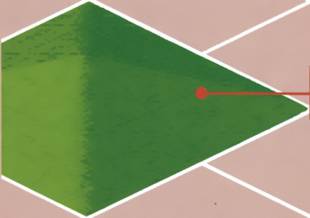
ユニットは配置できません。ただしアイコンの「アレチをしゅうふく」で平地にすれば、ユニットの配置ができるようになります。





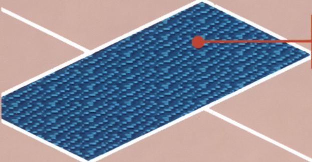
荒れ地

ユニットが破壊されたり、ミサイル攻撃を受けた平地等は荒れ地になります。そのままではユニットを配置できませんが、「アレチをしゅうふく」で平地にすることができます。



斜　面

斜面ではユニットの配置ができません。また、バトラーが通過するとき、移動速度が遅くなります。



海

プレイには直接関係しません。ユニットの配置やバトラーの移動はできず、ダメージも受けません。

戦略アドバイス

司令基地の配置から勝負は始まっている

司令基地を配置するときは、地形や初期配置のユニットをチェックし、今後の展開も考えておこう。司令基地や補給基地などの重要施設を発見すると、敵はそこに集中攻撃をかけてくるので、索敵されにくい島の奥、バトラーやガンポッドで守りのあつい場所が理想的だ。

スタート直後のポイント

序盤の課題は、少ない戦費でどのユニットから配置するかということだ。戦費が少ないわりに効果が大きいというと、ミサイルかバトラー、対空ミサイルなどがおすすめ。特に対空ミサイルを配置するなら、敵の索敵を阻止するために、早めに海岸線にそって置くとよい。

バトラーを効果的に使おう！

攻撃はもちろん、守りにおいても自由に移動できるのがバトラー。したがって敵バトラーが自軍のどこを狙っても、必ず守ることができるよう、効率よく配置しておくのがベストだ。大切なユニットの場合は、特に数台のバトラーで援護しておくといいぞ。

見習い司令官のキミに戦略のヒントを紹介しよう！

攻撃は間をおかず集中的に

　ダメージを受けたユニットは時間で回復するから、1回で壊せないときは、すぐに連続攻撃して完全に破壊しよう。それには1回でエネルギーを使いきらないことが大切だ。また、ミサイルは補充時間がかかるので、2回分くらいの攻撃ができるようユニットを作っておこう。



長期戦では補助ユニットを大切にしよう！

　最初の面はともかく、後半では長期戦は避けられない。そこで重要なのが補助ユニット。お互いにユニットをつぶしあっていると、いかにすばやくユニットを配置できるかが勝負の分かれ目になるのだ。補給基地やエネルギータンク、兵器工場は長期戦になるほど重要なのだ。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

MILITIA™

「遊び」をクリエイトする――

株式会社ナムコ

●ゲーム内容等についてのお問い合わせは、下記まで

(株)ナムコ・ナムコット係

〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ☎03(3756)7651

●故障のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

(株)ナムコ・東京サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区樽町2-1-60 ☎横浜045(542)8761

Produced by NAMCO LTD.